



ARKHAM ORIGINS



MANUAL DE INSTRUCCIONES



TABLA DE CONTENIDOS

NAVIDAD NEGRA.....	02
REQUISITOS DEL SISTEMA.....	03
CONTROLES	03
PARA COMENZAR.....	04
JUGAR.....	15
MENÚ DE PAUSA	16
DEPREDADOR INVISIBLE ONLINE	17
ATENCIONAL AL CLIENTE & GARANTIA	25

NAVIDAD NEGRA

Pasaron casi dos años desde que Bruno Díaz volvió a Gótica. Los índices delictivos están por las nubes y una fuerza policial corrupta hace poco para reducir la marea de violencia. Nuestro héroe lucha por mantener el orden y hacer justicia por mano propia. Pero todavía tiene mucho por aprender. Todavía no es el Caballero de la Noche refinado y enfocado que será, por lo que tiene problemas para controlar su temperamento e insiste en hacer todo por su cuenta...

El objetivo actual de Batman es un hombre llamado Roman Sionis (alias Máscara Negra), una mente maestra criminal que se ha apoderado de prácticamente toda la hampa de la ciudad. Tras un día largo de seguir pistas, nuestro héroe ha vuelto a la Mansión Díaz. Verás, es víspera de Navidad y Bruno planea pasar una noche tranquila con Alfred. Pero todo eso está a punto de cambiar. Una tormenta gigante se acerca a Gótica y trae más que mucha agua y viento...

REQUISITOS DEL SISTEMA

MINIMUM:

OS: 32-bit: Windows Vista, Windows 7, Windows 8
Processor: Intel Core 2 Duo, 2.4 GHz | AMD Athlon X2, 2.8 GHz or better
Memory: 2 GB RAM
Graphics: NVIDIA GeForce 8800 GTS | AMD Radeon 3850 or better with 512 MB of VRAM
DirectX®: DirectX® 9.0c
Hard Drive: 20 GB HD space
Other Requirements: Broadband Internet connection
Additional: Windows XP and DirectX® 9.0b and below not supported.

RECOMMENDED:

OS: 64-bit: Windows Vista, Windows 7, Windows 8
Processor: Intel Core i5 750, 2.67 GHz | AMD Phenom II X4 965, 3.4GHz or better with 768 MB+ of VRAM (DirectX 11 Compatible)
Memory: 4 GB RAM
Graphics: NVIDIA GeForce GTX 560 | AMD Radeon HD 6950 or better
DirectX®: 11
Hard Drive: 20 GB HD space
Other Requirements: Broadband Internet connection
Additional: Windows XP and DirectX® 9.0b and below not supported.

ULTIMATE:

OS: 64-bit: Windows Vista, Windows 7, Windows 8
Processor: Intel Core i5 750, 2.67 GHz | AMD Phenom II X4 965, 3.4GHz or better
Memory: 8 GB RAM
Graphics: NVIDIA GeForce GTX 780
DirectX®: 11
Hard Drive: 20 GB HD space
Other Requirements: Broadband Internet connection
Additional: Windows XP and below not supported.

CONTROLES

Moverse	W / A / S / D
Mirar alrededor	mouse
Correr	ESPACIO (mantener)
Evadirse	W / A / S / D + ESPACIO, ESPACIO
Golpe	clic izquierdo
Aturdimiento con capa	clic del medio
Contraatacar	clic derecho
Visión de detective	X
Anclarse	F
Apuntar dispositivo	clic derecho (mantener)
Presionar para bátarang rápido	1 (presionar)
Agacharse	CTRL IZQ
Usar dispositivo	clic izquierdo
Seleccionar dispositivo	rueda del mouse
DíazTech	TAB
Pausa	ESC
Zoom	Z

JUGAR

PANTALLA DEL JUEGO



1. PE: La barra verde en la esquina superior izquierda muestra el nivel de experiencia (PE) actual de Batman. Batman gana PE derrotando delincuentes. Cuando la barra verde se llene por completo, podrá comprar una mejora de DíazTech.

2. Vida/Armadura: La barra azul debajo de la barra de PE muestra la vida de Batman. Compra mejoras en el menú de DíazTech para agregar armadura adicional al Batitraje y hacerlo más resistente a los disparos o a los ataques cuerpo a cuerpo.

3. Brújula: La brújula se encuentra en la parte superior de la pantalla. Las localizaciones aparecen aquí e indican la dirección hacia donde debe ir Batman para llegar a su objetivo.

4. DISPOSITIVOS: El arsenal de Batman aparece en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Avanza en la historia para desbloquear dispositivos adicionales.

5. MIRILLA: La mirilla para apuntar aparece siempre que haya un borde cercano adonde Batman se puede enganchar o cuando apuntas un dispositivo manualmente.

COMBATE



Para sobrevivir a la noche, Batman debe utilizar todo su entrenamiento y sus instintos agudos para inhabilitar a sus enemigos. Clic izquierdo para golpear.

CONTRAATACAR

Cuando un enemigo está por atacar a Batman, un icono de relámpago le aparece sobre la cabeza. Antes de que el ícono desaparezca, haz clic derecho para contrarrestar el ataque.

ATURDIR

Haz clic del medio para aturdir a un enemigo con la capa. En la confusión, Batman puede dar una paliza, hacer un ataque aéreo o un escape rápido usando la pistola-ancla. Algunos enemigos tienen que estar aturdidos antes de que los puedas atacar.

DISPARO RÁPIDO DE DISPOSITIVOS

Disparo rápido de bátarang	1 (tocar x2)
Disparo rápido de batigarra	2 (tocar x2)
Disparo rápido de gel explosivo	3 (tocar x2)
Disparo rápido de detonador de conmoción	- (tocar x2)
Disparo rápido granada pegajosa	5 (tocar x2)

EVADIR

Batman puede saltar sobre los enemigos o lanzarse lejos de los ataques presionado ESPACIO ESPACIO.

COMBOS

Combina golpes, contraataques, dispositivos, aturdiduras y movimientos evasivos sin recibir o errar golpes para crear un combo. Los combos multiplican la cantidad de PE que Batman recibe por una pelea. El multiplicador actual aparece bajo la barra de salud de Batman. Si Batman recibe un ataque o tarde mucho en conectar el golpe siguiente, se apaga el multiplicador.

VISIÓN DE DETECTIVE



Presiona X para activar la visión de detective cuando desees. La visión de detective da a Batman una vista alternativa de su entorno, lo cual le permite detectar enemigos, escondites y debilidades estructurales del ambiente.

Los escondites, como las gárgolas y rejillas, y otros objetos de interés, como las cámaras de seguridad y las puertas, aparecen en color naranja. Los enemigos con armas también aparecen en naranja, mientras que los enemigos desarmados aparecen en azul. Las paredes estructuralmente débiles, que Batman puede atravesar o destruir, aparecen translúcidas, con un icono de "explosión" encima.

Mientras usas la visión de detective, Batman también recibe información táctica de enemigos y objetos, como qué armas o equipamiento tiene un enemigo o la función específica de un panel de control, como en los sistemas de seguridad y las cerraduras de puertas.

ESCANEО

Al mantener presionado X en ciertas situaciones, Batman puede escanear el área en busca de pistas. Usa esta herramienta para analizar evidencia o marcar la ubicación de Paquetes de datos de Enigma fuera de alcance para ir a buscarlos más adelante.



ESCENAS DE CRÍMENES

El D.P.C.G montó escenas de crímenes para investigar unas muertes sospechosas ocurridas en las calles de Ciudad Gótica. Batman puede resolver estos crímenes escaneando el área en busca de pistas y manteniendo presionado ESPACIO para recrear la secuencia de eventos. Mantén presionado el clic izquierdo para deslizar hacia atrás y el clic derecho para deslizar hacia delante para reconstruir las escenas de crímenes en busca de alguna pista vital para la investigación.

DEPREDADOR INVISIBLE

Durante su tiempo fuera de Gótica, Batman entrenó para convertirse en un experto en cazar desde las sombras y plantar el miedo en las mentes de sus enemigos. Esta noche, esas técnicas y herramientas se pondrán a prueba.



PUNTOS ELEVADOS

Las gárgolas que vigilan Gótica son perfectas para que Batman evite que lo detecten y analice desde allí a sus enemigos. En combinación con la visión de detective, agacharse en un punto elevado brinda una oportunidad excelente para planear la mejor manera de detener a sus enemigos.



ADVERTENCIA: Algunos enemigos están equipados con escáneres termales que pueden detectar la presencia de Batman en un punto elevado.

CUBRIRSE EN UNA ESQUINA/ ELIMINACIÓN DESDE UNA ESQUINA

Cubierto en una esquina, Batman puede eliminar a un enemigo que se le acerque sin que lo sepa. Mientras estés agachado, presiona ESPACIO para cubrirte y presiona Y para iniciar la eliminación con el objetivo en rango.



ELIMINACIÓN SILENCIOSA

Para derribar a un enemigo sin alterar a los otros que estén cerca, mantén presionado CTRL IZQ para agacharte y acercarte a tu objetivo sigilosamente por detrás. Una vez que estés en posición, presiona Y para iniciar una eliminación.



KO POR GOLPE

Durante una eliminación silenciosa, Batman puede dejar inconsciente a un enemigo instantáneamente si haces clic izquierdo. Sin embargo, este movimiento es ruidoso y atraerá a los enemigos cercanos.

ELIMINACIÓN DOBLE

Muévete silenciosamente detrás de dos enemigos desprevenidos y haz clic derecho para chocarles las cabezas entre sí y dejarlos inconscientes a ambos simultáneamente.

ELIMINACIÓN INVERTIDA



Si Batman está sobre una gárgola y un enemigo pasa por debajo de Batman, haz clic derecho para emboscarlo. Ten en cuenta que este movimiento no es silencioso y atraerá enemigos cercanos. ¡Prepárate para huir!

ELIMINACIÓN DE REJILLA

Si un enemigo desprevenido se acerca mientras Batman está escondido bajo una rejilla en el piso o en una rejilla de ventilación, haz clic derecho para saltar afuera y dejarlo inconsciente.

Este movimiento es ruidoso y hará que otros enemigos investiguen la rejilla.



ELIMINACIÓN EN CORNISA

Mientras cuelgas desde una cornisa, haz clic derecho para agarrar a un enemigo que esté caminando por arriba y tirarlo del borde; el impacto lo hará desmayar. Esta eliminación es ruidosa y atraerá enemigos cercanos.

ELIMINACIÓN COLGANDO DESDE CORNISA

Si Batman está de pie en una cornisa o sobre una barandilla directamente sobre un enemigo, él puede dejarse caer y usar sus piernas para ahogar a un enemigo silenciosamente hasta dejarlo inconsciente.

ELIMINACIÓN DE VENTANA/PARED DE MADERA

Cuando Batman se encuentre del otro lado de una ventana o una pared débil por donde está pasando un enemigo, Batman puede atravesarla y derribar a su oponente instantáneamente. Este movimiento genera mucho ruido y atraerá a los enemigos cercanos.



CONSEJO: Solo la eliminación silenciosa, la eliminación desde una esquina y la eliminación colgando desde cornisa son ataques silenciosos. Prepárate para irte rápidamente antes de hacer una de las otras eliminaciones.

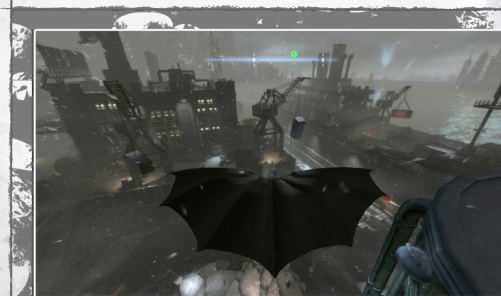
NAVEGACIÓN



Usa W/A/S/D para mover a Batman por el ambiente. Mantener presionado ESPACIO mientras te mueves hará que Batman corra. Mientras corre, Batman puede saltar y trepar obstáculos automáticamente.

PLANEAR

La capa de Batman está diseñada específicamente para permitirle planear por el aire y así recorrer distancias largas. Cuando Batman esté en el aire, mantén presionado ESPACIO para desplegar su capa y usa el stick izquierdo para guiar su descenso.



BOMBA EN PICADA

Usa el mouse para apuntar hacia abajo mientras planeas para hacer que Batman se lance en picada y luego tira hacia arriba para adquirir un impulso de velocidad y ganar altura. Usa esto para planear distancias más largas o atrapar a enemigos desprevenidos con un tacleo brutal.



PISTOLA-ANCLA

La pistola-ancla de Batman es una herramienta esencial para la navegación veloz. Tan solo presiona F y Batman se anclará instantáneamente y trepará a la cornisa más cercana. Presiona CTRL IZQ en cualquier momento durante un anclaje para soltar el gancho. La pistola-ancla se puede mejorar para incrementar la velocidad del cable del ancla, lo que enviará a Batman muy alto. Junto con la bomba en picado y el planeo, Batman puede cubrir distancias enormes sin presionar el suelo.



BARRIDA

Mientras corres, presiona CTRL IZQ y Batman hará una barrida. La barrida se puede usar para atravesar aberturas reducidas, quitar conductos de ventilación o iniciar combate.



ATAQUE EN CAÍDA

Cuando Batman esté encima de un enemigo puede hacer un ataque en caída si aparece un batisímbolo sobre la cabeza del mismo. Haz clic izquierdo cuando aparezca el símbolo para caer sobre un enemigo.



ATAQUE EN PLANEEO

Mientras planea o está posado en un punto elevado, Batman puede iniciar una patada en planeo contra cualquier enemigo en su rango. Cuando aparezca el batisímbolo sobre la cabeza de un enemigo, haz clic izquierdo y Batman planeará hacia abajo y atacará automáticamente.



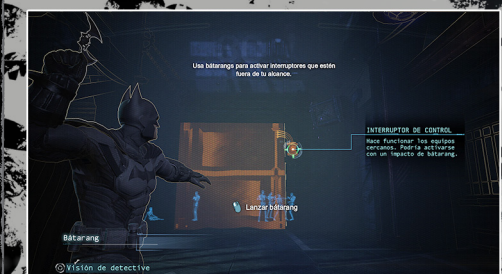
DISPOSITIVOS



Batman es muy conocido por su arsenal de tecnología anticriminal. Usar los dispositivos de Batman apropiadamente es crucial para sobrevivir a la noche. Él comenzará la noche con una cantidad reducida de dispositivos pero puede adquirir más derrotando a ciertos enemigos, completando misiones secundarias y comprando mejoras de DíazTech. Los dispositivos se eligen con la rueda del mouse.

BÁTARANG

El arma característica de Batman se puede usar para aturdir a enemigos o golpear objetos fuera de alcance. Mantén presionado el clic derecho para apuntar y haz clic izquierdo para lanzar el batarang. También puedes presionar 1 para lanzar un batarang rápidamente. Se pueden lanzar hasta tres batarangs consecutivos.



BÁTARANG A CONTROL REMOTO

El batarang a control remoto sirve para golpear interruptores y objetos fuera de alcance. Batman puede controlar la velocidad y la dirección del batarang durante el vuelo del mismo. También se puede mejorar para disparar un batarang preprogramado que hace un bucle y golpea a un enemigo por detrás.



Autonivel	clic del medio
Frenar	clic derecho
Impulso	clic izquierdo
Vuelta en U	clic izquierdo + clic derecho

BATIGARRA



La batigarra se usa principalmente para interactuar con objetos fuera de alcance y acercarlos a Batman. Mantén presionado el clic derecho para apuntar y haz clic izquierdo para lanzar la batigarra. La batigarra se puede mejorar para que desarme a los enemigos.

GEL EXPLOSIVO

El gel explosivo de Batman se usa para incapacitar temporalmente a los enemigos o destruir objetos estructuralmente débiles. Mantén presionado el clic derecho para apuntar y haz clic izquierdo para colocar una carga de gel explosivo. Para detonar el gel, haz clic del medio mientras mantienes presionado el clic derecho. Se pueden colocar hasta tres cargas antes de hacer la detonación.



SECUENCIADOR CRIPTOGRÁFICO

El secuenciador criptográfico resulta útil cuando Batman necesita descifrar una frecuencia de radio segura, hackear una consola de seguridad o forzar la traba electrónica de una puerta. Mantén presionado el clic derecho para apuntar, haz clic izquierdo para usar la herramienta y luego usa A/D y clic izquierdo/clic derecho para interactuar con el dispositivo.



PERDIGÓN DE HUMO

Los perdigones de humo llenan el área con un humo que desorienta a los enemigos. El humo se puede usar defensivamente, para que Batman pueda escapar cuando esté bajo fuego, u ofensivamente, para crear confusión entre los enemigos. Mantén presionado el clic derecho para apuntar, haz clic izquierdo para arrojar un perdigón de humo o presiona 6 para soltar un perdigón a los pies de Batman.



GARFIO TELEDIRIGIDO

La garfio teledirigido se puede usar para crear accesos transversales nuevos. Mantén presionado el clic derecho para apuntar y haz clic izquierdo para desplegar automáticamente una cuerda entre dos puntos de anclaje o haz clic del medio para seleccionar el 2do objetivo. La Garfio teledirigido también se puede usar para atar un enemigo a otro o lanzar un objeto contra un enemigo.

La garfio teledirigido se puede mejorar para que Batman pueda hacer eliminaciones mientras camina o se desliza por la cuerda. También se puede mejorar más para que Batman pueda suspender a sus enemigos desde arriba de un punto elevado. La capacidad de la cuerda es limitada pero se puede aumentar mediante las mejoras.

DETONADOR DE CONMOCIÓN

Este dispositivo se puede usar para desorientar a los enemigos temporalmente. Presiona - dos veces para hacer un disparo rápido con el detonador de conmoción. Tras un retraso breve, explotará y aturdirá a cualquiera que sea alcanzado por el impacto.

Este dispositivo se puede mejorar para aumentar la duración del aturdimiento y el área de efecto.

GRANADA PEGAJOSA

Usa este dispositivo para refrenar a un enemigo.

Adicionalmente, la composición química única de la granada pegajosa permite que esta se pueda usar para crear una plataforma que flota sobre el agua. Mantén presionado el clic derecho para apuntar y haz clic izquierdo para lanzar una granada.

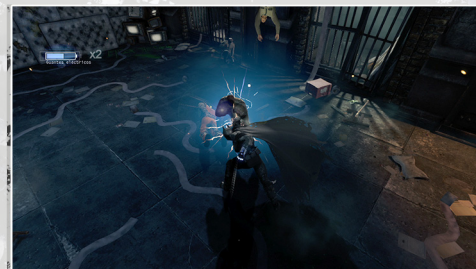
Este dispositivo se puede mejorar para crear racimos de pegamento. Esto te permite atrapar a varios enemigos al mismo tiempo. Mantén presionado el clic derecho para apuntar la granada pegajosa, mantén presionado el clic izquierdo para pasar al modo de racimo y luego haz clic izquierdo para arrojar un racimo.

Ambas versiones de la granada pegajosa se pueden mejorar, lo cual las convierte en granadas que se activan por proximidad si son arrojadas usando el clic del medio en lugar del clic izquierdo.

DISRUPTOR

El disruptor se puede usar para desactivar a distancia armas de fuego, interferidores de señales y cajas de armas. Mantén presionado el clic derecho para apuntar y mantén presionado el clic izquierdo para desactivar el dispositivo apuntado. Se puede usar hasta dos veces antes de que requiera una recarga.

Este dispositivo se mejora para desactivar minas y sistemas de megafonía en habitación del modo depredador.



GUANTES ELÉCTRICOS

Los guantes eléctricos se usan para darle electricidad a generadores sin energía y a otros dispositivos, lo que abre áreas nuevas para Batman. Cuando se te indique, mantén presionado ESPACIO para cargar un dispositivo. También se pueden usar para administrar una descarga no letal a un enemigo. Durante un combate, cuando se te indique, haz clic izquierdo + clic derecho para activar los guantes y clic izquierdo para hacer un ataque electrificado.

BATICOMPUTADORA

Presiona TAB cuando desees para acceder a la Baticomputadora. Desde allí, Batman puede establecer localizaciones, consultar el perfil de un personaje o acceder a DíazTech para comprar dispositivos y habilidades. Presiona Q/E para alternar entre las cinco funciones principales de la Baticomputadora.



SISTEMA DE MAPAS

Mediante su tecnología satelital sofisticada, Batman puede acceder a los planos completos de Ciudad Gótica. Batman puede ver las localizaciones de sus objetivos actuales o sus misiones secundarias y establecer localizaciones personalizadas.

Resalta un área en el mapa y presiona RETROCESO para establecer una localización personalizada. Aparecerá un marcador blanco en la brújula de Batman para guiarlo y la batiseñal en el cielo de Ciudad Gótica sobre la ubicación de la localización personalizada.

MÁS BUSCADOS

Aquí Batman puede acceder a toda la información actualizada de las misiones en las que está participando por toda Ciudad Gótica. Las misiones están organizadas por los líderes de varias operaciones criminales que Batman tiene que rastrear.

Cada archivo de los más buscados tiene dentro un mapa que muestra los objetivos conocidos que Batman ha descubierto. Resalta un objetivo conocido y presiona RETROCESO para convertirlo en tu objetivo actual, así aparece como localización.

SISTEMA DEL CABALLERO DE LA NOCHE

Con el fin de mejorarse constantemente, Batman creó un programa de autoevaluación que mide su desempeño en 4 áreas claves. Completa estos desafíos para desbloquear diferentes mejoras en el árbol de DíazTech. Completa TODOS los desafíos para desbloquear un traje nuevo que se podrá usar en Juego nuevo plus.



DÍAZTECH

Desde la interfaz de DíazTech, Batman puede usar los PE ganados en combate para comprar habilidades nuevas o mejoras a sus dispositivos. Cada barra llena de PE le permite a Batman comprar un elemento de DíazTech.

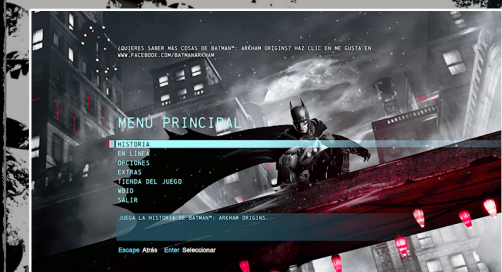


Los elementos se desbloquean en el árbol de DíazTech al completar desafíos en el Sistema del Caballero de la Noche, al adquirir dispositivos nuevos y al progresar en el juego.

BASE DE DATOS

La base de datos es el lugar donde Batman guarda sus notas personales sobre delitos, delincuentes y sus investigaciones. Accede a esta página para saber más sobre el mundo de Ciudad Gótica.

MENÚ PRINCIPAL



HISTORIA NUEVA/CONTINUAR HISTORIA

Comienza un juego nuevo de Batman: Arkham Origins desde el principio o continúa una historia desde el último punto de control guardado.

CONSEJO: Batman: Arkham Origins guarda tu progreso automáticamente en ciertos puntos de control. Cuando aparezca el ícono de autoguardado en tu pantalla, no apagues el sistema ni extraigas el disco.

ESTADÍSTICAS

Lee diferentes estadísticas del juego y consulta tu progreso general.

MODO DE DESAFÍO

Enfrenta desafíos diseñados por Batman para poner a prueba sus habilidades. Los desafíos adicionales se desbloquean al progresar en la historia.

DESAFÍOS CLASIFICATORIOS: Enfrenta los desafíos de Batman sin modificadores establecidos. Compara tus habilidades con las de tus amigos y las del mundo mediante los marcadores en línea.

DESAFÍOS PERSONALIZADOS: Selecciona un mapa y luego agrega varios modificadores para crear un desafío único.

CAMPAÑAS: Ábrete paso a los golpes a través de una miríada de desafíos; elige tácticamente qué modificadores usar en cada mapa. El único requisito es que hayas usado todos los modificadores para cuando termine la campaña.

ENTRENAMIENTO DE COMBATE: Participa en sesiones de entrenamiento enfocadas en aprender técnicas avanzadas.

SINOPSIS DE LA HISTORIA

Consulta tu progreso en la historia del juego guardado que está cargado actualmente.

TROFEOS DE PERSONAJES

Mira los modelos de personajes en 3D desbloqueados al progresar en el juego.

OPCIONES

Ajusta la configuración del juego y mira los controles. Consulta la sección de opciones del manual para más detalles.

NUEVA PARTIDA +

Comienza un nueva partida + con todas las mejoras obtenidas durante tu primer juego en Batman: Arkham Origins. Los enemigos aparecen en configuraciones diferentes y la dificultad general está aumentada. Tienes que completar la historia principal al menos una vez en dificultad normal o difícil para desbloquear esta opción.

YO SOY LA NOCHE

SOLO PARA LOS JUGADORES EXTREMOS. Comienza un juego nuevo y las mejoras obtenidas en tu juego anterior de Batman: Arkham Origins. Pero, esta vez, LA MUERTE ES DEFINITIVA. Tienes que completar la historia principal en modo nueva partida + plus para desbloquear esta opción. ¿Estás listo para el desafío?

ARTE CONCEPTUAL

Mira el arte conceptual de los escenarios y personajes. Se desbloquea progresando en el juego.

WBID

Warner Bros. (WB) ID brinda un acceso instantáneo y personalizado a los sitios web y aplicaciones de WB para que puedas pasar más tiempo usándolos y menos tiempo tratando de ingresar a ellos.

¡Inicia sesión en WBID con una dirección de email verificada y desbloquea contenido exclusivo para usar en el juego!

Para saber más sobre WBID, visita <http://wbid.warnerbros.com>

EN LÍNEA

Elige esta opción para iniciar el Depredador invisible en línea. Visita la sección Depredador invisible en línea para más detalles.

TIENDA DEL JUEGO

Mira y compra contenido descargable en la tienda del juego de Arkham Origins.

CRÉDITOS

Mira los créditos de Batman Arkham Origins.

OPCIONES DE JUEGO



INVERTIR VISTA: Selecciona esto para invertir los controles del movimiento de la cámara hacia arriba y hacia abajo.

INVERTIR ROTACIÓN: Selecciona esta opción para invertir los controles de la rotación de cámara.

INVERTIR CONTROLES DE VUELO: Invierte los controles del planeo de Batman.

INVERTIR CONTROLES DE VUELO DEL BÁTARANG:

Invierte los controles del movimiento del batarang a control remoto.

ASISTENCIA DE CÁMARA: Selecciona esto si quieres usar la función de cámara asistida. **PISTAS:** Enciende o apaga las pistas dentro del juego.

VIBRACIÓN: Activa o desactiva la vibración del control.

BRILLO: Ajusta el brillo del juego.

OPCIONES DE AUDIO

SUBTÍTULOS: Selecciona esto si quieres que haya subtítulos dentro del juego.

VOLUMEN DE LOS SONIDOS: Ajusta el volumen de los efectos de sonido.

VOLUMEN DE LA MÚSICA: Ajusta el volumen de la música de Batman: Arkham Origins.

VOLUMEN DE LOS DIÁLOGOS: Ajusta el volumen de todos los diálogos del juego.

MENÚ DE PAUSA



Presiona el botón ESC en cualquier momento del juego para entrar al menú de pausa.

REANUDAR

Vuelve al juego que está en progreso actualmente.

OPCIONES DEL JUEGO

Ajusta la jugabilidad y el brillo.

OPCIONES DE AUDIO

Ajusta el volumen y los subtítulos.

CONTROLES

Revisa los controles básicos del juego.

REINICIAR

Reanuda el juego desde el último punto de control guardado.

SALIR

Abandona el juego y vuelve al menú principal.

Perderás todo progreso que no hayas guardado.

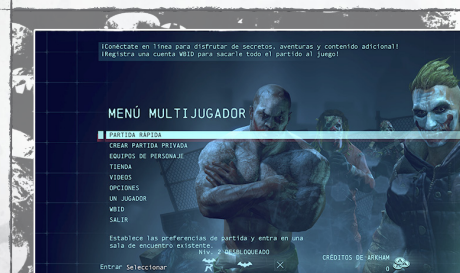
BATMAN™: ARKHAM ORIGINS EN LÍNEA

Por primera vez en un juego de Arkham, Batman: Arkham Origins tiene un modo en línea que te permite jugar contra otros jugadores usando a Batman, a Robin, a Matones de élite, al Guasón o a Bane. Y esta vez, Batman y Robin se enfrentan a una oposición aún más fuerte: los matones de élite no son meros vándalos callejeros, son profesionales duros, inteligentes y despiadados, armados hasta los dientes, equipados con instrumentos tácticos especiales.

Los matones de élite tienen que agotar y rematar a la otra pandilla para ganar mientras que se defienden de Batman y Robin. Los héroes tratarán de incrementar gradualmente la intimidación usando una variedad de Eliminaciones sin que los atrapen en el proceso. El Guasón y Bane querrán entrar a la gresca personalmente y el primer jugador que los deje entrar podrá hacer uso de su poder.

ENTRAR EN UNA PARTIDA UNIRSE A UNA PARTIDA (PARTIDA RÁPIDA):

Selecciona esta opción para encontrar un juego o iniciar una sala nueva si no encuentras uno.



CREAR UNA PARTIDA PRIVADA (CREAR UN JUEGO PRIVADO)

Crea una sala de multijugador personalizada a la que solamente se pueden invitar amigos, con la habilidad de ver el mapa y activar o desactivar la rotación del mapa.



INDICADORES



1. ARMA Y MUNICIONES

Muestra el arma equipada actualmente, las municiones y las granadas de fragmentación restantes.

2. DISPOSITIVOS

Muestra las habilidades disponibles y los tiempos de recuperación.

3. MARCADORES DE PUNTOS DE CONTROL

Indica la dirección y la distancia de los puntos de control activos.

4. MEDIDOR DE INTIMIDACIÓN

Muestra cuán cerca de la victoria están Batman y Robin.

5. INDICADOR DE MUNICIONES

Indica la dirección y la distancia en la que se encuentra la caja de municiones más cercana.

6. TEMPORIZADOR DE LA PARTIDA

Indica el tiempo restante.

7. ÍCONOS DEL EQUIPO DE ÉLITE

Muestra cuántos jugadores siguen con vida en cada equipo y cuántos refuerzos les quedan.

8. OBITUARIOS

Muestra las muertes causadas por los personajes de élite y las eliminaciones causadas por los héroes.

9. BARRA DE RESISTENCIA

Muestra por cuánto tiempo más puedes correr rápido.

10. INDICADOR DE GRANADAS

Te alerta sobre las granadas de fragmentación enemigas.

11. INDICADORES DIRECCIONALES DE DAÑO

Muestra de qué dirección vienen los disparos que te están dañando.

12. PUERTA DE ENTRADA DEL SUPERVILLANO

Muestra la dirección y la distancia del punto de entrada del supervillano con el que puedes jugar.

JUGAR COMO ÉLITE

Los élitos usan tácticas y controles un poco diferentes a los que usas cuando juegas con Batman. Para ver los controles de Batman, consulta la sección anterior.



CORRER RÁPIDO

Presiona o mantén presionado ESPACIO para correr rápido en distancias cortas. Suelta ESPACIO para correr normalmente. Debes esperar un momento para poder volver a correr rápido.

CUBRIRSE

Presiona CTRL IZQ para entrar en cobertura, haz clic derecho para asomarte o salir de golpe y clic izquierdo para disparar desde cobertura. Puedes correr rápido para entrar en cobertura si presionas CTRL IZQ mientras corres.



VISIÓN POTENCIADA

Presiona X para activar la visión potenciada. La misión mejorada te permite detectar a héroes y a otras pandillas. Advertencia: Tras un uso prolongado, la batería tiene que recargarse completamente antes de que vuelvas a usar la visión potenciada.



HABILIDADES DE LA BANDA DEL GUASÓN

1. A dos manos te permite equipar y disparar dos pistolas de clavos, estilo akimbo, para tener una potencia de fuego tremenda.

2. ¡Sorpresa, estás muerto! te permite dejar un paquete con un detonador oculto proporcionado por el mismísimo Príncipe Bufón del Crimen. ¿Qué le hace al enemigo? Es una sorpresa. Pero nada agradable.

3. Nave CR te permite pilotar aeromodelo explosivo a control remoto. La nave explotará si presionas ESPACIO, si recibe demasiado daño del enemigo o si presiona a un enemigo o cualquier otra cosa del mapa.

HABILIDADES DE LA PANDILLA DE BANE

1. Pulso ultrasónico emite una onda de impacto sónica que aturde temporalmente a los jugadores enemigos que están en su radio.

2. UAV te permite desplegar un dron UAV pilotado remotamente. Puedes volar el UAV por el mapa para atacar a tus enemigos, pero este se autodestruirá después de un tiempo establecido o si recibe fuego enemigo.

3. El Dardo táctico se clava en cualquier superficie y luego se activa como una mina que explota si un jugador enemigo pasa cerca de él, lo cual baña a todos los jugadores enemigos cercanos con rastreadores. Esto te permite seguir la posición de los enemigos en el campo de batalla, incluso a través de las paredes. These will allow you to track the position of enemies on the battlefield, even through walls.

JUGAR COMO SUPERVILLANO

Entra al combate usando al Príncipe Bufón del Crimen, el Guasón, o al que quebró al murciélago, Bane.



Entra al combate usando al Príncipe Bufón del Crimen, el enemigo más íntimo de Batman, el Guasón. El Guasón es mortífero en rango corto y largo, y funciona como un personaje de Élite.

AS DE ESPADA

El arma principal del Guasón es increíblemente poderosa y precisa, y puede liquidar a un enemigo con un solo disparo.

REY DE CORAZONES

El arma secundaria del Guasón lanza una volea de rondas explosivas.

ZUMBADOR

Los ataques cuerpo a cuerpo del Guasón están potenciados por su Zumbador paralizante, lo que le permite ejecutar directamente a sus enemigos.



Entra al campo de batalla usando al enemigo más temible de Batman: Bane, el que logró quebrar al murciélago. Bane tiene una movilidad elevada y funciona como un personaje Héroe.

IMPACTO TERRESTRE

El ataque cuerpo a cuerpo de Bane puede derribar a varios personajes a su alrededor.

ARROJAR / IMPACTAR

Bane tiene un ataque equivalente a la Eliminación que le permite levantar a un matón enemigo y arrojarlo o activar una ejecución especial si lo usa contra un Héroe. Arrojar a un enemigo de élite derribará a cualquier enemigo en el camino del enemigo arrojado.

LANZAMISILES

Bane también puede equipar y disparar un lanzamisiles.

PERSONALIZACIÓN



Los jugadores pueden configurar opciones cargables que les permitirán cambiar rápidamente de armas, habilidades y apariencia en la sala entre una ronda y otra. Los jugadores podrán seleccionar una apariencia para cuando usen a Batman o a Robin y establecer hasta 5 configuraciones cargables cada una al nivel general máximo para cuando usen a un Élite en las pandillas del Guasón o de Bane. Las opciones cargables de los Élite de pandillas permiten al jugador elegir un arma, 2 habilidades de facción y un conjunto de vestimenta completo.

EL MERCADO NEGRO DEL PINGÜINO

Ganar PE en el juego también le otorga al jugador CRÉDITOS DE ARKHAM, los cuales se pueden usar en el Mercado Negro del Pingüino. Los jugadores también pueden comprar CRÉDITOS DE ARKHAM con dinero real.



Hay disponibles Contenedores Cobblepot de diferentes tamaños, los cuales contienen una selección aleatoria de consumibles que se usan por ronda y elementos de vestimenta de pandillas que no están disponibles mediante los PE de facción.

OPCIONES EN LÍNEA CONTROLES DE ÉLITE

Ajusta la configuración y las opciones de los controles de Élite.

PROGRESO

Cuanto más juegues, más aumentarán los poderes y la flexibilidad de tus personajes. Esto se refleja en un nivel general por cada facción de villano.

PE GENERAL

Los PE se acumulan en el nivel de la cuenta, más allá de la facción que se utilice. Este tipo de PE desbloquea dispositivos de Héroe y mejoras de dispositivos, apariencias de Héroe, casilleros para opciones cargables y mejoras para la Visión potenciada cuando se usa un Élite. La habilidad con las armas progresa al usarlas en las partidas y está determinada por la eliminación de rivales, ya sean élitos, supervillanos o héroes.

PE DE FACCIÓN

Cuando usan un Élite, los jugadores también reciben PE para la pandilla a la que pertenece ese Élite. Esto desbloquea las habilidades de pandilla mencionadas anteriormente, además de vestimenta de la facción, que demuestran la dedicación del jugador a ese supervillano en particular.

CALIFICACIÓN EN LÍNEA DE ARKHAM

La calificación en línea de Arkham de un jugador representa el tiempo y esfuerzo que invirtió en el modo multijugador de Arkham Origins.

Las calificaciones en línea de Arkham están compuestas de niveles ganados en todas las facciones y de bonificaciones y prestigio (lee abajo para más detalles). Un perfil nuevo comienza con una calificación en línea de Arkham de 1.

Cuando un jugador llega al nivel más alto de todas las facciones, aparece una opción en la interfaz de personalización que le permite usar Prestigio. Si lo hace, todas las facciones se reinician a 1 y se aplica una bonificación de 50 a la calificación en línea de Arkham. Todo el progreso se reinicia pero se guardan las configuraciones de equipos desbloqueadas aunque vuelvan a ser bloqueadas; así que los jugadores que hayan configurado varios equipos y prestigio tienen disponibles esas mismas configuraciones cuando vuelven a progresar hasta el nivel de cuenta necesario.

ACUERDO DE SOFTWARE

Este acuerdo de licencia de usuario final («Acuerdo») es un acuerdo legal entre usted y WB Games Inc., compañía debidamente constituida bajo las leyes del estado de Washington (EE. UU.) y con sede central en 12131 113th Ave NE, Suite 300, Kirkland, Washington (EE. UU.) («WB Games»), relativo al producto de entretenimiento interactivo, incluido el software suministrado con él, los soportes asociados y todo material impreso (en forma conjunta, el «Producto»). Al instalar, acceder, jugar o usar de cualquier otro modo el Producto, acepta acatar los términos de este Acuerdo. Si no acepta dichos términos, no instale, acceda, juegue ni use de cualquier otra forma el Producto.

LICENCIA DE SOFTWARE

WB Games le concede a usted la licencia y el derecho limitados, revocables, no exclusivos y no transferibles para utilizar una copia de este Producto, única y exclusivamente para uso personal. WB Games se reserva todos los derechos no otorgados de forma específica en este Acuerdo. Este Producto no se vende, solo se autoriza bajo licencia. La licencia no concede ningún título ni propiedad del Producto y no debe ser considerada como una venta de ningún derecho del Producto. El Producto contiene software fuente con licencia de terceras partes. Dicho software fuente solo podrá ser utilizado con el Producto y no se podrá extraer de él para ningún propósito. Todo derecho, título o interés en o de este Producto y todas y cada una de las copias del mismo (incluyendo, de forma enunciativa y no limitativa, cualquier título, código informático, tecnología, tema, objeto, personaje, nombre de personaje, historia, diálogo, lema, ubicación, concepto, gráficos, música, etc.) son propiedad de WB Games o de sus licenciarios. Este Producto está protegido por las leyes de derechos de autor de Estados Unidos, por los tratados y las convenciones de derechos de autor internacionales y otras leyes. Este producto contiene determinados materiales con licencia y los licenciarios de WB Games pueden proteger sus derechos en caso de infracción del acuerdo.

Usted no puede: (1) copiar el Producto en su totalidad en un disco duro u otro dispositivo de almacenamiento; (2) distribuir, alquilar, arrendar o conceder una sublicencia de todo el Producto o parte de él; (3) modificar o preparar obras derivadas del Producto; (4) difundir el Producto a través de una red, por teléfono o de forma electrónica por medio alguno ni permitir el uso del Producto en una red, sistema multiusuario o de acceso remoto, excepto durante una partida multijugador en red del Producto en redes autorizadas; (5) diseñar o distribuir niveles no autorizados; (6) aplicar ingeniería inversa al Producto, derivar código fuente o intentar de cualquier otra forma reconstruir o descubrir el código fuente, las ideas, algoritmos, formatos de archivos, interfaces de programación o de interoperabilidad subyacentes del Producto por cualquier medio, excepto

hasta los límites expresamente autorizados por ley con independencia de cualquier disposición contractual en sentido contrario y siempre después de notificación previa y por escrito a WB Games de las actividades previstas; (7) exportar o reexportar el Producto o cualquier copia o adaptación de él con infracción de cualquier ley aplicable y sin obtener previamente una licencia independiente de WB Games (que WB Games puede conceder o no a su entera discreción), en cuyo caso WB Games podría solicitar un abono por estas licencias independientes.

En caso de incumplimiento de las cláusulas del presente Acuerdo, WB Games se vería perjudicado de forma irreparable. Por este motivo, usted admite y reconoce, en virtud del presente Acuerdo, el derecho de WB Games (sin necesidad de documento que pruebe la obligación, garantía ni documento acreditativo de los daños) a exigir los recursos de equidad correspondientes en relación con lo estipulado, así como otros recursos que WB Games tenga a su disposición según las leyes aplicables. En caso de que cualquiera de las partes abriera un litigio relacionado con el presente Acuerdo, la parte imperante en dicho litigio tendrá derecho a reclamar a la otra parte todos los gastos, tasas de abogados y demás costes derivados del litigio.

ATENCIÓN AL CLIENTE

En el caso improbable de que tenga problemas con el Producto, es posible que solo necesite seguir unas sencillas instrucciones para solventarlos. Póngase en contacto con el departamento de atención al cliente de WBIE llamando al (+34) 914069024 o enviando un correo electrónico a support@wbgames.com antes de devolver el producto a su distribuidor. No envíe ningún Producto a WBIE sin ponerse en contacto antes con nosotros.

GARANTÍA LIMITADA

En la medida en que le resulte posible, WB Games garantiza al comprador original del Producto que el soporte en el que se ha grabado estará libre de defectos materiales y de mano de obra durante un período de ciento ochenta (180) días desde la fecha de compra original. Si se detecta algún defecto material o de mano de obra durante este período de garantía de ciento ochenta (180) días, WB Games reparará o sustituirá el Producto (a su discreción) sin cargo alguno. En caso de que el Producto ya no esté disponible, WB Games podrá, a su entera discreción, sustituirlo por otro de valor comparable. El comprador original tiene derecho a disfrutar de esta garantía solo si la fecha de compra se registra en el punto de venta o si el consumidor puede demostrar (de forma satisfactoria para WB Games) que compró el Producto en los últimos ciento ochenta (180) días.

Para recibir el servicio de garantía:

Informe al departamento de atención al cliente de WBIE sobre el problema que requiere el servicio de garantía. Póngase en contacto con este departamento a través de la dirección support@wbgames.com. Si el técnico de WBIE no es capaz de solucionar el problema por teléfono o en el

sitio web mediante correo electrónico, él/ella podrá autorizar la devolución del producto, a riesgo de que se produzcan daños y tras el previo pago por su parte de su transporte y seguro, junto con su factura de compra fechada o prueba similar de compra, en un plazo comprendido dentro de los ciento ochenta (180) días del periodo de garantía a la siguiente dirección:

Pole To Win Co.,
Ltd. Attn: Warner Bros.
Tech Support 9th Floor,
Skypark 18 Elliot Place
Glasgow G3 8EP
Escocia

WB Games no se hace responsable de las devoluciones no autorizadas del Producto y se reserva el derecho de enviar dichas devoluciones no autorizadas al cliente. Esta garantía limitada no se aplicará y se considerará nula si: (a) el defecto del Producto resulta de un abuso, uso no razonable, tratamiento incorrecto o negligencia; (b) el Producto se utiliza con otros productos no comercializados o sin licencia del fabricante de la plataforma correspondiente o de WB Games (incluidos, a título enunciativo y no limitativo, mejoras del juego sin licencia y dispositivos de copia, adaptadores y fuentes de alimentación); (c) el Producto se usa para fines comerciales (incluido el alquiler); (d) el Producto se modifica o manipula; o (e) se ha alterado, desfigurado o eliminado el número de serie del Producto.

AVISO DE EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD / LIMITACIONES DE GARANTÍA

EXCEPTO SEGÚN LO INDICADO EXPRESAMENTE POR EL PRESENTE Y HASTA EL ALCANCE PERMITIDO POR LA LEY APLICABLE, ESTE PRODUCTO SE PONE A SU DISPOSICIÓN CONFORME A ESTE ACUERDO, "TAL Y COMO ESTÁ", SIN GARANTÍA DE NINGÚN TIPO. EN LA MEDIDA EN QUE LO PERMITA LA LEGISLACIÓN APLICABLE, LA GARANTÍA LIMITADA EXPRESA ESTABLECIDA ANTERIORMENTE SUSTITUYE A TODAS LAS DEMÁS GARANTÍAS Y DECLARACIONES. EXCEPTO EN LO INDICADO EN LA GARANTÍA LIMITADA ANTERIOR, WB GAMES EXCLUYE POR EL PRESENTE CUALESQUIERA OTRAS GARANTÍAS, CONDICIONES U OTROS TÉRMINOS EXPLÍCITOS O IMPLÍCITOS QUE PUDIERAN RESULTAR APLICABLES A ESTE PRODUCTO, INCLUIDOS, A TÍTULO ENUNCIATIVO Y NO LIMITATIVO, GARANTÍAS, CONDICIONES U OTROS TÉRMINOS IMPLÍCITOS DE ESTADO, USO ININTERRUMPIDO, COMERCIABILIDAD, IDONEIDAD PARA UN FIN DETERMINADO Y AUSENCIA DE INFRACCIÓN POR PARTE DE WB GAMES. HABIDA CUENTA DE QUE LA NORMATIVA VIGENTE DE ALGUNOS PAÍSES NO PERMITE LA EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS, CONDICIONES U OTROS TÉRMINOS IMPLÍCITOS, LA ANTERIOR EXCLUSIÓN PODRÍA NO APLICARSE

A SU CASO. ESTA GARANTÍA LE OTORGA A USTED DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS. USTED PUEDE TENER OTROS DERECHOS LEGALES EN FUNCIÓN DEL PAÍS EN EL QUE SE ENCUENTRE. SI NO ES POSIBLE EXCLUIR DICHAS GARANTÍAS, SE APLICARÁN AL PRODUCTO SOLO DURANTE EL PERÍODO DE 180 DÍAS DESCRITO ANTERIORMENTE.

LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD

EN LA MEDIDA EN QUE LO PERMITA LA LEGISLACIÓN APLICABLE, WB GAMES NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGÚN CASO DE LOS SIGUIENTES DAÑOS: (1) DIRECTO; (2) TASABLE; (3) DERIVADO; (4) PUNITIVO; (5) FORTUITO; (6) DAÑOS A LA PROPIEDAD; (7) PÉRDIDA DE FONDO DE COMERCIO; (8) DAÑOS O AVERÍA DEL ORDENADOR; Y (9) DAÑOS POR LESIONES PERSONALES (EXCEPTO SI TALES LESIONES SON CAUSADAS POR NEGLIGENCIA DE WB GAMES), RESULTANTES DE LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO, AUN CUANDO WB GAMES HAYA SIDO AVISADO DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS. LA RESPONSABILIDAD DE WB GAMES NO PODRÁ SUPERAR EL PRECIO REAL ABONADO POR LA LICENCIA DE USO DE ESTE PRODUCTO. ALGUNOS PAÍSES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE DETERMINADAS CATEGORÍAS DE DAÑOS, POR LO QUE LAS LIMITACIONES O RENUNCIAS DE RESPONSABILIDAD PODRÍAN NO APLICARSE EN SU CASO Y USTED PODRÍA ESTAR SUJETO A OTROS DERECHOS LEGALES QUE VARÍAN DE PAÍS EN PAÍS. EN TALES CASOS, LA RESPONSABILIDAD DE WB GAMES ESTARÁ LIMITADA AL ALCANCE PERMITIDO POR LA LEY APLICABLE. NINGÚN TÉRMINO DE ESTE ACUERDO DEBERÁ INTERPRETARSE COMO LIMITACIÓN O EXCLUSIÓN DE LA RESPONSABILIDAD DE WB GAMES CUANDO QUIERA QUE TAL RESPONSABILIDAD NO PUEDA LIMITARSE O EXCLUIRSE SEGÚN LA LEGISLACIÓN VIGENTE.

SOLO PARA USUARIOS FINALES

Las limitaciones o exclusiones de garantías y responsabilidad incluidas en este Acuerdo no afectan ni menoscaban los derechos legales que usted tiene como consumidor, esto es, como persona que adquiere bienes para fines no comerciales. Las limitaciones o exclusiones de garantías, reparaciones o responsabilidad incluidas en este Acuerdo se aplicarán a su caso únicamente en la medida en que tales limitaciones o exclusiones estén permitidas por las leyes de la jurisdicción en la que se encuentre.

GENERALIDADES

Los términos establecidos en este Acuerdo (incluidas las Limitaciones de garantía, la Exención de responsabilidad y la Limitación de responsabilidad) son elementos fundamentales del acuerdo establecido entre WB Games y usted. WB Games no podría ofrecer el Producto sobre una base económica sin tales limitaciones. Dichas limitaciones de garantía, exención de responsabilidad y limitación de responsabilidad se aplican en beneficio

de los licenciantes, sucesores y cesionarios de WB Games. Este Acuerdo representa la totalidad del acuerdo relativo a esta licencia entre las partes y sustituye a cualquier otro acuerdo o entendimiento existente entre ambas respecto al tema del que se trata en el presente documento. Este Acuerdo solo se podrá modificar previa ejecución por escrito de ambas partes. Si una disposición de este Acuerdo resultara ilegal, no válida o inaplicable por cualquier motivo, se considerará que, en la medida en que sea necesario, dicha disposición no forma parte de este Acuerdo y las demás disposiciones del Acuerdo no se verán afectadas. Si una disposición resultara ilegal, no válida o inaplicable en la medida en que lo permita la legislación aplicable, dicha disposición solo será reformada en la medida necesaria para hacerla exigible. El idioma que rige este Acuerdo es el inglés. Si usted ha recibido una traducción a cualquier otro idioma, solo se le proporciona para mayor comodidad. Este Acuerdo se rige por las leyes del estado de California, Estados Unidos, en la medida en que dichas leyes se apliquen a los acuerdos entre los residentes de California que vayan a llevarse a cabo en California (excepto lo que determinen las leyes federales); usted consiente someterse a la exclusiva jurisdicción de los tribunales estatales y federales ubicados en Los Ángeles, California. No obstante lo anterior, WB Games tendrá derecho a interponer una demanda contra un usuario consumidor en los tribunales de la jurisdicción en la que esté domiciliado dicho usuario.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS software es © 2013 de Warner Bros. Entertainment Inc. Desarrollado por WB Games Montréal. Unreal® Engine, copyright 1998-2013 Epic Games, Inc. Unreal, Unreal Technology y el logo Powered by Unreal Technology son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Epic Games, Inc. Usa Telemetry Performance Visualizer. Copyright (C) 2009-2013 de RAD Game Tools, Inc. Este producto de software incluye el software Autodesk® Scaleform®, © 2013 Autodesk, Inc.



BATMAN y todos los personajes, representaciones distintivas y elementos relacionados son marcas comerciales de DC Comics © 2013. Todos los derechos reservados.



LOGOTIPO DE WB GAMES Y ESCUDO DE WB:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.

(s13)

DOLBY DIGITAL

**DOLBY**
DIGITAL

Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

SCALEFORM

Autodesk®

GAMEWARE 
Scaleform™

This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2013 Autodesk, Inc.

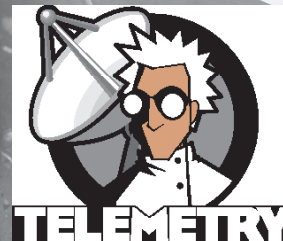
All Rights Reserved.

UNREAL TECHNOLOGY

**UNREAL**
ENGINE

Unreal® Engine, copyright 1998-2013 Epic Games, Inc. Unreal, Unreal Technology and the Powered by Unreal Technology logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc.

TELEMETRY



Uses Telemetry Performance Visualizer. Copyright (C) 2009-2013 by RAD Game Tools, Inc.